TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON

¡Gratis!



# REVISTA POKéMON™

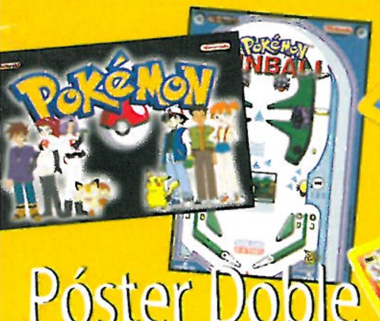
Nº 6

Por los expertos de 



Guías

Pokémon Snap: Las últimas y mejores fotos



Póster Doble



Escaparate

¿Qué tiene la maleta eléctrica de Pikachu?

Consultorio

Oak resuelve todas tus dudas



Guías

Pokémon Amarillo: Frente a Mewtwo



Trucos para el juego de cartas de GBC

## POKéMON TRADING CARD

Regalamos 5 Pokémon Trading Card




# PokémON

# Club Pokémon de Nintendo España

## Su director, Gabriel Nieto, nos cuenta cómo será y qué ventajas tendrá

**Club Pokémon será un exclusivo club en Internet al que podremos acceder desde la web del Club Nintendo.** En él, los socios podrán encontrar información exclusiva, asistir al preestreno de películas, conseguir regalos... ¿Qué, os interesa el tema? Pues no os perdáis la entrevista que mantuvimos con **Gabriel Nieto, su director.**

**N.A.:** *Para empezar, un poco de historia: ¿cómo surgió la idea de crear la web de Nintendo España, que tú también diriges?*
**Gabriel Nieto:** Fue en octubre del 97, hace ya tres años. Esto de Internet era algo que todavía interesaba a muy poca gente, pero nosotros pensábamos que sería un buen medio para llegar a nuestros usuarios en un futuro próximo. Por eso decidimos poner en marcha la Web de Nintendo, con el fin de ir adquiriendo experiencia y estar preparados cuando se produjera el boom de Internet.

**N.A.:** *¿Cuántas webs tiene Nintendo España en estos momentos?*
**G.N.:** Tiene dos claramente diferenciadas: la web oficial de Nintendo, que pusimos en marcha en octubre del 97: **wwww.nintendo.es**, y la Web de Pokémon: **pokemon.nintendo.es**, que pusimos en marcha en diciembre del año pasado.

**N.A.:** *¿Por qué en Internet?*
**G.N.:** Porque desde hace mucho tiempo sabíamos que iba a ser el medio más importante de comunicación con los usuarios, porque somos conscientes de que en un futuro lo va a ser todavía más y porque nos permite que sean mucho más fluidas y rápidas la comunicaciones con nuestros socios.




**N.A.:** *Suponemos que hacerse socio del Club Pokémon será algo muy inmediato y, por supuesto, a través de Internet, ¿no?*
**G.N.:** Sí, como dije antes es un medio mucho más rápido que nos permite dar de alta a un socio en menos de 24 horas para que pueda utilizar todas las ventajas y servicios que ofrecemos a través de nuestra Web. Y que, antes de que se me olvide, actualizamos semanalmente.

**N.A.:** *¿Qué ventajas tiene ser socio del Club Pokémon?*
**G.N.:** Todos los socios disponen de una clave y un número secreto que les da acceso a las secciones restringidas de la Web: pueden consultar nuestras guías exclusivas donde está toda la información de los juegos Pokémon, participar en concursos, mandarnos sus trucos, acceder a la información sobre sus Pokémon, asistir a preestrenos de películas... y muchas cosas más en las que estamos trabajando.
**N.A.:** *Parece que las secciones se han creado para que los socios colaboren activamente en ellas, ¿cuál es su grado de participación?*
**G.N.:** Altísimo. La respuesta ha sido mucho mayor de la que esperábamos en un principio y esto es muy grato para nosotros, aunque nos ha obligado a reforzar el departamento para poder atender a todo el mundo.

**N.A.:** *¿Cúantos socios se han dado de alta en el Club Pokémon?*
**G.N.:** En el primer mes 3.000, que es una cifra bastante buena teniendo en cuenta que Internet todavía no es un medio de masas. Esperamos llegar a los 100.000 en el primer año.

**N.A.:** *¿Qué otras novedades se irán incorporando a la Web?*
**G.N.:** Estamos pensando en un chat, un servicio de news que informe puntualmente a nuestros socios cada vez que haya novedades de su interés, ampliar los regalos exclusivos para socios, ofrecer productos exclusivos y muchas cosas más que no puedo adelantaros ahora, pero que serán una agradable sorpresa para todos.

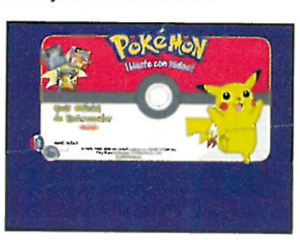
**N.A.:** *¿Qué va a pasar con el Club Nintendo tradicional, va a haber algunos cambios en el Club Nintendo?*
**G.N.:** Nosotros vamos a seguir adelante con nuestro Club Nintendo de toda la vida, pero esperamos que en los próximos años se produzca una importante migración de socios de un Club a otro, porque estamos seguros que en Internet vamos a poder ofrecer todavía muchas más ventajas a nuestros socios.



Todos los socios dispondrán de una clave y un número secreto.



Los socios podrán acceder a guías de juegos y trucos.



En el primer mes, 3.000 socios se han dado de alta en el club.



Los contenidos de la web se actualizan semanalmente.

# Atención a las falsificaciones de las cartas Pokémon

## No podréis participar con ellas en la Liga Pokémon

**Devir,** la compañía que distribuye las cartas intercambiables de Pokémon, nos ha alertado sobre las cartas falsas que empiezan a ver la luz en España. Podréis reconocerlas porque **son brillantes, están hechas en plan adhesivo y en general no tienen ni la calidad ni el color de las cartas de Wizard of the Coast,** el fabricante americano. Las que se han localizado hasta ahora pertenecen a la **extensión Fósil, están en inglés** y se venden en paquetes o sobres de más de 11 cartas, aunque también las hay de la colección básica y jungla.

Atentos, pues, a estas cartas falsas. Porque con ellas no podréis participar -no os dejarán- en la Liga Pokémon que acaba de iniciarse.

# Nueva película Pokémon

## Celebi, Pokémon #251, será el protagonista

**Celebi es** para las ediciones Oro y Plata lo que Mew a los cartuchos Rojo y Azul: **un Pokémon inalcanzable.** Pero éste, el 251, lo será aún más, porque hemos oído que debe ser la propia Nintendo la que proporcione el código para desbloquear a Celebi en el juego. Bien, pues este rollete viene a cuento de que **se ha presentado la cuarta película Pokémon en Japón y que estará protagonizada por Celebi.** El título es Celebi: yoki wo koeta sogu y se estrenará el **7 de julio del 2001** en el país del sol naciente. Contará la historia de este nuevo Pokémon, una extraña criatura capaz de dominar el tiempo y el espacio. Pronto os contaremos más cosas.

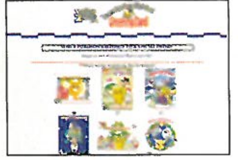



## Pokémon Pikachu 2 arrasa en Estados Unidos

**Pikachu continúa acompañándote en tus paseos,** midiendo tus pasos y convirtiéndolos en vatios. La nueva versión del podómetro **rompe con un cambio de diseño** en la carcasa, nuevos minijuegos, animaciones para nuestro Pikachu y una función muy original. **Los watios que ganemos podremos trasladarlos a los cartuchos de Pokémon Oro/Plata,** donde los cambiaremos por energía. Y podremos ganar más watios participando en los minijuegos de Pokemon Pikachu 2. ¿Para cuándo en España? ¡¡Con las nuevas ediciones, chaval!!

## Felicita la Navidad con Pokémon

Web navideña al canto. Si quieres felicitar las pascuas a tus amigos a través de Internet, nada mejor que **enviarles una postal Pokémon a su correo electrónico.** En **pokemon 2000.com/data/english/ greeting_xmas/greeting.cgi** hemos encontrado tarjetas de lo más guay y variadito.



## Más de Crystal

### Los Pokémon son más fieros en esta versión

O al menos lo parecen, porque como ya os adelantábamos en nuestro anterior número **los combates contarán con animaciones de los Pokémon.** Algo se intuye en esta pantalla, la última que hemos conseguido desde Japón. ¿Veis **el aspecto de Meowth?** Resulta más amenazador que de costumbre. Además tenemos la imagen de la entrenadora que aunque sigue sin nombre al menos luce formalita y fantástica. Sí, chica entrenadora, que ya sabéis que habrá **división de sexos** en la nueva edición. Y para cerrar, recordamos temas: Pokémon Crystal sale a la venta este mes de diciembre en Japón; se venderá junto a un adaptador para móviles a través de los cuales intercambiaremos datos. En fin, os contaremos más cosas en breve...



*Los japoneses pueden disfrutar ya mismo de las nuevas aventuras móviles de Pokémon.*



CONCURSO POKéMON
PARTICIPA CON NOSOTROS Y GANA FANTÁSTICOS PREMIOS POKéMON
5 POKéMON TRADING CARD
5 MOCHILAS POKéMON
5 PACKS CON 4 VÍDEOS DE POKéMON
5 POKé ROM
10 JUEGOS DE CARTAS POKéMON
5 CD's CON LA BANDA SONORA DE LA PELÍCULA
5 POKé BALL BLASTER
BASES DEL CONCURSO
1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Nintendo Acción (Revista Pokémon). Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre "POKéMON ENERO".
2/ Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán 40, siendo la asignación de los mismos de forma aleatoria. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre los días 27 de Diciembre de 2000 y 29 de Enero de 2001.
4/ La elección de los ganadores se realizará el 30 de Enero de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Marzo de 2001 de la revista Pokémon.
5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso y Hobby Press.
CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
NOMBRE Y APELLIDOS:
DIRECCIÓN:
LOCALIDAD:
PROVINCIA:
CP:
TELÉFONO:
HAN COLABORADO:
DRO east west
Hasbro
MATTEL INTERACTIVE
KOCH records
Nintendo
SporTandem
pokémon.nintendo.es




Hola, me llamo Doctor Mayo y voy a enseñarte a jugar con Pokémon Trading Card. Me encontrarás en mi laboratorio, y en el juego también me comunicaré contigo por correo electrónico. Nintendo Acción me ha pedido que dé unos consejos para empezar con buen pie a jugar. Ahí van éstos.

# Los primeros trucos para ganar

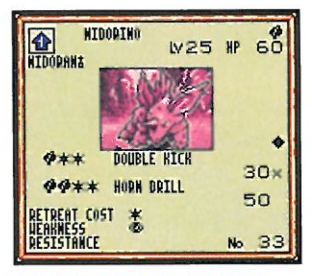
## PASOS BÁSICOS: CÓMO EMPEZAR A JUGAR









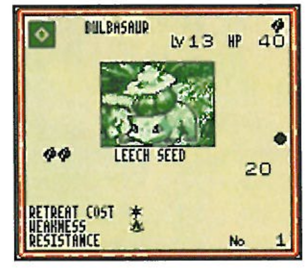


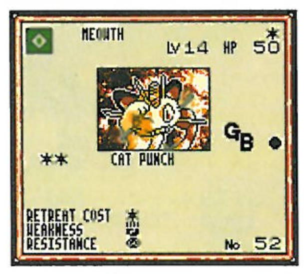

El juego comienza en mi bonito laboratorio, donde te **presentaré a Sam,** uno de mis técnicos que te desafiará a una partida de prueba.

### CONSEJO

*Selecciona todos los menús de Sam para aprender las reglas básicas antes de practicar. Son muy importantes, ya que te hablan de las energías, ataques y defensas, evolución de Pokémon, Poder de Pokémon, finalizar duelos y perder y ganar combates. Además, Sam es un rival asequible, lo que te permitirá ganar nuevas cartas (muchas de energía, que son las buenas) sin demasiado esfuerzo.*

Tras practicar, llega la hora de salir en busca de las cartas Pokémon y de las medallas. Primero te daré a elegir entre




tres mazos de cartas: **Squirtle y amigos, Charmander y amigos, y Bulbasaur y amigos.** Cada mazo pertenece a un tipo de Pokémon, pero durante el juego podrás crear tus propios mazos.

### CONSEJOS

*Te recomiendo que elijas el mazo Bulbasaur y amigos, ya que tiene Yvysaur nivel 20 y Venusaur nivel 67. Tarde o temprano conseguirás evolucionar a Bulbasaur lo suficiente como para que puedas utilizar Rayo Solar, que es un potente ataque, y Trans.Energía, que te permitirá cambiar una carta de energía de un Pokémon a otro durante el combate.*

Otra de las razones por las que yo elegiría a Bulbasaur es que en sus filas se encuentra **Kangaskhan nivel 40,** que puede atacar **quitando hasta 80 puntos de energía** al rival.

## Los mazos: tres tipos de cartas

**Cartas Pokémon**

Estas cartas contienen Pokémon de diferentes tipos. En ellas **aparecen ciertos parámetros de importancia durante el combate: la energía que necesitas para atacar,** para retirarlo, número de carta, puntos de impacto y **descripción del Poder de Pokémon.**

### CONSEJOS

- *Crea un Mazo que tenga al menos 25 Cartas Pokémon, ya que a la hora de combatir y sacar cartas tendrás más posibilidades de cambiar de Pokémon.*
- *Modifica tus cartas Pokémon del mazo teniendo en cuenta el Club al que te diriges. Por*

ejemplo, si vas al club hoja, coloca en el mazo todos los Pokémon de fuego que estén disponibles, y así con los demás Clubes.
- No selecciones cartas de evolución sin antes asegurarte de tener en tu mazo la carta del Pokémon que vas a evolucionar (si no tienes a Bulbasaur en el mazo, no añadas a Yvysaur, por que no servirá de nada).

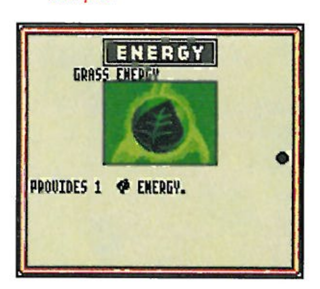
**Cartas de energía**

Son las cartas que **necesita tu Pokémon para poder atacar.** Hay varios tipos: agua, fuego, planta, electricidad, lucha, psíquico etc...

Dependiendo del ataque, deberás utilizar el número de cartas de energía necesarias para tu Pokémon.

## CONSEJOS

- Pon en tu mazo un mínimo de 15 cartas de energía ya que cada Pokémon utilizará varias. Si pierdes un Pokémon, también perderás las Cartas de Energía que le acompañan.
- Consigue todas las que puedas a lo largo del juego, porque sin ellas no puedes atacar.
- Un ejemplo: preparas un mazo con Pokémon de Agua. Ya sabes que todas tus Cartas de energía no van a ser de Agua, así que no dudes en llenar los huecos de tu mazo con cartas de energía de diferente tipo. Así más de un Pokémon podrá añadir otras energías distintas a su ataque.




**Cartas Entrenador**

Estas cartas **son muy útiles.** En más de una ocasión evitarán que pierdas el combate o harán que lo ganes de forma arrasadora, ya que te permiten curar a tus Pokémon, cambiar a tu Pokémon activo por otro de la banca, ver todas tus cartas y en definitiva modificar tu mazo de cartas durante la partida, siempre con jugosas ventajas.

## CONSEJOS

- Si al empezar un combate tus 7 cartas no sirven de mucho, intenta utilizar la carta entrenador Prof. Oak. Te permite devolver las siete primeras y sacar otras siete que seguramente te evitarán un buen aprieto.
- Pon en tu Mazo un mínimo de diez cartas entrenador, ya que son importantes a la hora de pensar tu estrategia.
- Coloca en tu mazo todas las cartas entrenador Poder Plus, Poción y Defensa que puedas. Poder Plus te permite causar más daño en el ataque, Poción te ayuda a restablecer tu energía, y Defensa resta daño a los ataques del enemigo.
- Si el combate no es complicado, gasta el menor número posible. Más adelante te serán de mayor utilidad.

## Los cartas Legendarias

A parte de los Clubes, también puedes visitar el **Hall de Desafío,** donde de vez en




cuando se celebra un **gran combate de Trading Card.** Allí puedes conseguir algunas de las **cartas más buscadas por los entrenadores.**

Por último, y sólo si tienes las ocho medallas, podrás ir al **Panteón Pokémon,** donde te están esperando las Cartas Legendarias. Para conseguirlas deberás enfrentarte a algunos de los mejores entrenadores.

## CONSEJOS

Para el Hall del Desafío y el Panteón, crea un mazo que incluya tus cartas Pokémon de mayor nivel, tus cartas Entrenador más importantes y por supuesto, variedad sin límite de cartas de Energía.

# Los Entrenadores

Para poder enfrentarte a otros entrenadores tendrás que viajar por los distintos Clubes del mapa.



- ***Club Lucha.*** Es el Club **más sencillo.** No tendrás problemas si usas tus cartas **Pokémon de tipo Psíquico.**
- ***Club Agua.*** Allí te encontrarás con **Sara y Amanda**, secuaces de su ferocísima jefa. Si las quieres vencer sin muchos problemas, utiliza **Pokémon tipo relámpago.** No estaría mal un **Raichu de Nivel 40 con trueno y algún Electabuzz.**
- ***Club Relámpago.*** Su líder es **Isaac,** un entrenador que sabe protegerse muy bien de cualquier tipo de ataque, incluso de los que más daño hacen. Para salir airoso debes tener cartas **Pokémon de tipo roca o lucha.** Un Hitmonchan de Nivel no inferior a 30 te será muy útil.
- ***Club Roca.*** Para conseguir derrotar al líder de este Club y a sus esbirros, sin salir mal parado, deberás tener cartas de al menos dos de estos cinco tipos: **Lucha, Planta, Tierra, Hielo y Agua.** Elige las de más nivel y a por ellos.
- ***Club Psíquico.*** Debes tener mucho cuidado con uno de los colegas, ya que es más peligroso que su jefe; se llama **Daniel** y no dudará en atacar con **Haunter y Kadabra.** Ten mucho cuidado con su ataque **Comesueños,** es más peligroso de lo que parece. Te aconsejo que utilices en su contra un Pokémon del mismo tipo.
- ***Club Fuego.*** Su líder, **Ken,** tiene unas cartas Pokémon muy fuertes. Normalmente su mazo suele llevar a **Flareon, Dragonair y Dragonite.** Si no quieres ser abrasado, utiliza cartas **Pokémon de tipo Roca o Agua.** Vaporeon y su Pistola de Agua serán suficientes para apagar su ira.
- ***Club Ciencia.*** Es quizás el club más complicado. Los Pokémon de tipo **Psíquico** le harán muchísimo daño. Yo que tú metería un **Kangaskhan** en tu baraja. Sí, ya sé que no es Psíquico pero su ataque resulta demoledor.
- ***Club Hoja.*** Ten mucho cuidado, los entrenadores de este club parecen algo débiles pero las apariencias engañan. Los ataques más temidos de sus Pokémon son **Rayo Solar y Cornada.** Si utilizas cartas Pokémon de tipo **Fuego** todo saldrá a pedir de boca.

*Consejo: Juega mucho y gana todas las batallas que puedas para hacer que tu mazo aumente. Al principio ya sabes que cuentas con 60 cartas. Sólo con muchos combates podrás mejorar tus cartas, ya sea con tu Pokémon básico, o con las evoluciones.*

# ¿Quieres ser un maestro de la fotografía? Pues apúntate a nuestro cursillo rápido.

Celebramos la fase final de nuestra guía descubriendo las últimas zonas y profundizando en los secretos mejor guardados del juego. Dejamos también para la traca un montón de pantallas con puntuación especial. No os lo perdáis.



# Nivel 6 Valle

Los Pokémon de **piedra y de agua** abundan en esta ruta. Tu misión consiste en **golpear al Mankey** que encontrarás al final del nivel para activar la salida. Si lo consigues, serás recompensado con el **Acelerador**.

## #07 Squirtle



Nada más comenzar la ruta, verás varios **caparazones en el agua**. Golpéalos con **Pester Balls** para que suban a tierra y puedas fotografiarlos.

## #27 Sandshrew



Cuando veas al primer **Geodude en la pared**, lánzale una **Pester Ball** para que caiga al suelo. Justo al lado aparecerá Sandshrew.

## #28 Sandslash



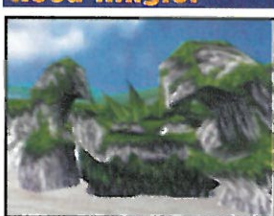
Aparece en la lejanía, **debajo de Graveler**. Si quieres que vuelva a salir, tira a Graveler al ▶

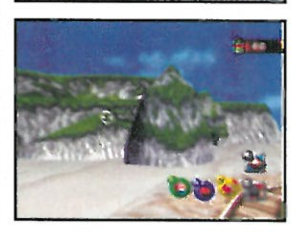
# Las seis señales Pokémon



Para poder **acceder a la ruta Arcoiris** (donde están Mew y el final de nuestra aventura) el Profesor Oak nos encomendará la misión de **fotografiar las seis señales Pokémon**. ¿Que dónde están? Pues aquí mismo, claro... ¿Qué sería de nuestra guía sin ellas?

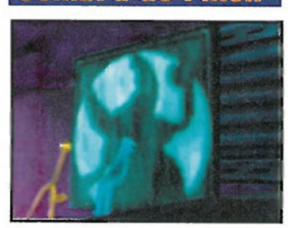
## Roca Kingler





Está en el nivel de la **playa**, después de ver a Pikachu. Simplemente tienes que **darte la vuelta** y localizarlo.

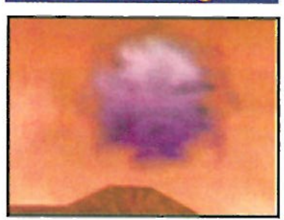
## Sombra de Pinsir





Cuando veas a **Pikachu en el túnel**, **lánzale manzanas** para que se dirija al huevo y toca la PokéFlauta. Aparecerá **Zapdos y alimentará el generador con su energía**. Tras pasar la puerta, y antes de encontrarnos con los Magnemite, verás esta señal.

## Humo Koffing





En cuanto comiences la ruta del Volcán, **sitúa la cámara a tu izquierda** y verás un volcán del que emana **humo de color morado**. Lanza **Pester Balls** y el humo formará la **figura de Koffing**.

## Árbol Cubone





Toca la **PokéFlauta** en la ruta del **Río** para **despertar a Vileplume** y así conseguir que desaparezca el humo que cubre la figura de **Cubone**. Tendrás **tres escasos segundos** para hacer la foto.

## Constelación Mewtwo

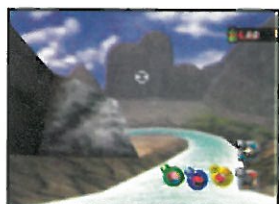




En la **cueva** se esconde la **constelación de Mewtwo**, a la **izquierda de Weepinbel**. Hay un grupo de cristales, uno de ellos más grande que los demás. Si haces una foto, a la hora de revelar el carrete **aparecerá Mewtwo**.

## Monte Dugtrio





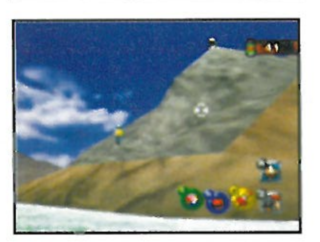
Al inicio de la **ruta del Valle**, detrás de Mankey, hay tres montañas que forman el Mt. Dugtrio. No tiene pérdida.

suelo con la ayuda de la Pester Ball. Por cierto, **Sandslash es muy rápido**, así que tendrás que atinar bien y gastar carrete.

## #56 Mankey







Aparece en diferentes zonas de la ruta. Si no te quieres complicar demasiado la travesía, **el más fácil de fotografiar es el que hay al principio**, pero a cambio conseguirás pocos puntos. Al final del nivel verás **un Mankey en lo alto de la montaña**. Tienes que **lanzar Pester Balls contra los Squirtle** para que golpeen a Mankey y que éste baje de la montaña. Cuando lo veas en tierra firme, tírale una **Pester Ball para que se caiga y active el interruptor**.

## #74 Geodude



Está **agarrado en la pared**. Lánzale una **Pester Ball** para que caiga y puedas "capturarle" de frente.

## #75 Graveler



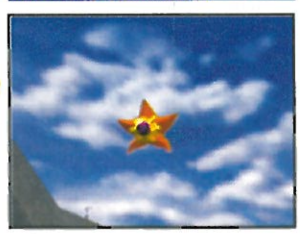

También está **en la pared** e igualmente tendrás que tirarle para conseguir su mejor pose.

## #118 Goldeen



Son **rápidos** y están **escondidos en el agua**. Por lo tanto, tendrás que lanzar Pester Balls y manzanas al agua de vez en cuando para que aparezcan.

## #120 Staryu



Son muy **rápidos y difíciles** de fotografiar (no se dejan). Están justo después de los primeros rápidos de agua. Pero céntrate antes en los otros Pokémon, lo agradecerás.

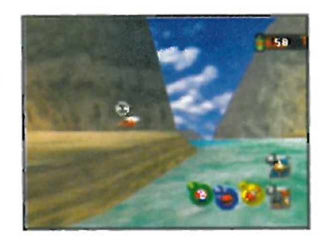
## #121 Starmie



Tienes que **fotografiar primero a Staryu**. Cuando aparezca el **remolino de agua**, surgirá Starmie en un abrir y cerrar de ojos. Estate atento.

## #130 Gyarados





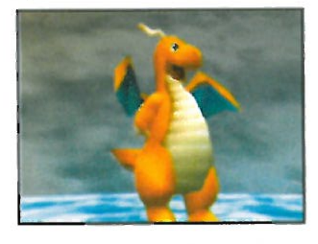


Golpea al **primer Magikarp** para que se dirija a Mankey. Más adelante verás a otro **Magikarp** en una **plataforma de tierra**. Golpéale con una Pester Ball para que se dirija a la cascada en la que se **esconde Gyarados**. Lo tendrás a tu disposición.

## #147 Dratini



Está a la **izquierda del remolino de agua**. Es aconsejable tener la cámara preparada, porque es excesivamente rápido. Si a lo largo de la ruta **lanzas varias Pester Balls al agua**, también aparecerá.



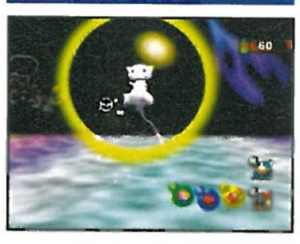
## #149 Dragonite

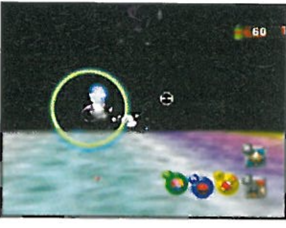
**Lanza Pester Balls en mitad del remolino** para obligarle a que aparezca. Dirige la cámara hacia el centro del remolino para fotografiarlo en cuanto saque la cabeza.

# Nivel 7 Arcoiris

Bueno, pues aquí llega el punto y aparte de nuestra aventura. En este nivel, el **objetivo primordial es fotografiar a Mew, el Pokémon número 151,** para completar el informe y salir airosos. ¿Un final feliz? Bueno... si lo quieres llamar así.

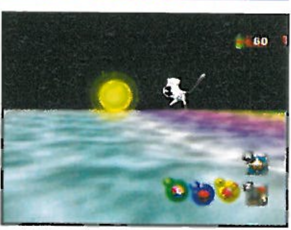
## Contra Mew





Tienes que **lanzar seis Pester Balls contra Mew** para que **salga de la esfera** que le protege. Cuando veas que el Pokémon corre hacia la esfera de nuevo, ¡golpéale!

## Nuevo modo





**Corre con el acelerador** y utiliza el carrete entero si hace falta. Además de conseguir un montón de puntos, tu perseverancia te proporcionará un **nuevo modo de juego**.

# Supera estos puntos




Cuando completes el juego, aparecerá un nuevo modo en el que deberás **obtener las mejores fotos** para **conseguir un buen número de puntos**. El resto es superar los **¡151.000 puntos!** iniciales. Echa un ojo a la guía para saber cómo conseguir las **Super poses y fotos maestras** que dan puntos extra.

# Mis grandes fotos



Segunda edición de nuestra galería particular de imágenes que por un motivo u otro se merecen su rinconcito. Bueno, y qué me dices de tus fotos, ¿a qué esperas para enviárnoslas?



## Mew



No es que sea la que más puntos dé, pero fijaos en ella: **se ven las estrellas** (lástima que ninguna constelación); la fotografía está **envuelta en un aire místico** con la neblina morada; y Mew muestra todo su esplendor mientras echa chispas. ¿Qué mas se puede pedir, si encima está en el centro de la pantalla?

## Koffing



Este es Koffing tras haber sido **golpeado por una Pester Ball** mientras perseguía a Jigglypuff. Es **grande, echa humo, tiene colmillos**, y se encoge y agranda. Perfecto.

## Zapdos

**Zapdos en pleno apogeo** a punto de electrocutar a medio mundo. Mirad qué **efectos de luces**, es i-m-p-r-e-s-i-o-n-a-n-t-e.

## Pikachu



Pikachu a punto de **convertirse en Super Guerrero** mientras toma el sol en la playa. Bárbaro.

## Electabuzz

**Voltorb** acaba de usar **Autodestrucción** y esto es lo que ha quedado de Electabuzz. Está tan debilitado, que no podrá recuperarse sin acudir a un Centro Pokémon.



## Meowth

En lo alto de la colina, **Meowth se nos aparece como si de un zombie se tratara**. Da vueltas, mantiene los brazos en alto y babea. Es flipante.

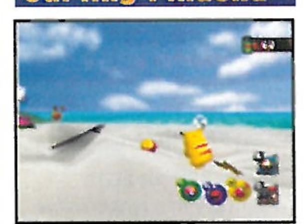


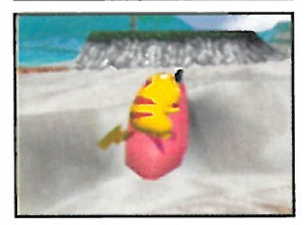
# Fotos especiales: un álbum deslumbrante

Estas son las fotos que más tendrá en cuenta el Profesor Oak en nuestro informe. Para conseguirlas, vas a tener que ser muy cuidadoso en todos tus movimientos. Y si no, lee, y ya verás que el saber Poké-maníaco no ocupa lugar.

## 1. PLAYA

### Surfing Pikachu





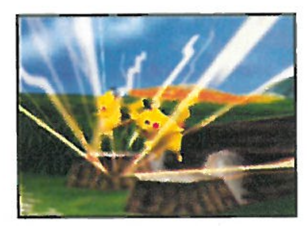
Cuando veas a Pikachu, **lanza manzanas** para que se vaya hacia delante, hacia la **tabla de surf**. Cuando se suba en ella, empezará a dar vueltas.

### Pikachu sobre un tronco

Lanza **Pester Balls en los primeros arbustos** que hay a



tu izquierda, donde se esconde **Scyther**. Inmediatamente saldrán corriendo **dos Pikachus** que se subirán cada uno en el **tronco de un árbol**. Aprovecha y **toca la Poké Flauta** para fotografiarles mientras ejecutan **Impactrueno**. Nota: para

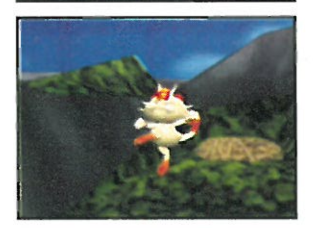


**pararte en los raíles, lanza una Pester Ball a Meowth** cuando esté en medio.

### Meowth bailando

Al final de la ruta hay un **Meowth que es atacado por el tornado de dos Pidgey**. Desembarázate de ellos para liberar al gato y gasta carrete.





## 2. TÚNEL

### Pikachu sobre una pelota

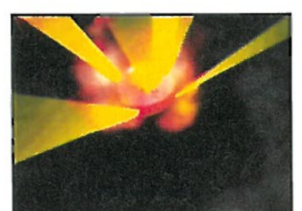




Fotografía al **primer Pikachu**, y vuelve a darle carrete cuando veas que avanza y se queda quieto. **Electrode** intentará pasar por encima y **Pikachu** se subirá para demostrar **sus habilidades malabaristas**.

### Electrode explosionando

Intenta fotografiar a Electrode en plena explosión. Lánzale **manzanas o Pester Balls**.





## 3. VOLCÁN

### Magmar al ataque

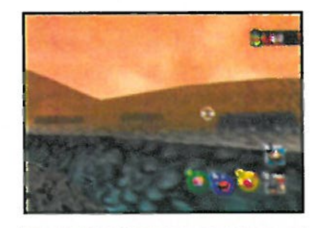




Poco después del huevo, verás **dos Magmar juntos**. Lanza una **manzana entre los dos para que se peleen**. Así es la dura vida salvaje de los Pokémon. Haz lo mismo cuando esté con Charmander o con Charmeleon.

### Growlithe y Arcanine

Al final de la ruta, intenta **conseguir que Growlithe y Arcanine salgan de su escondrijo** para luego enmarcarles en una foto.

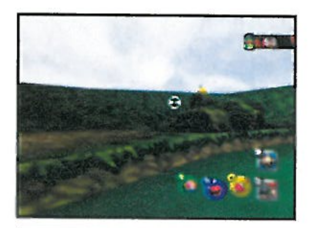




## 4. RÍO

### Pikachu veloz

Al final de la ruta hay un **tronco. Fíjate en el extremo izquierdo** y verás como Pikachu asoma tímidamente la cabeza. Si le alcanzas con un objeto, saldrá corriendo. Trata de pillarle y demuestra porqué eres un maestro.

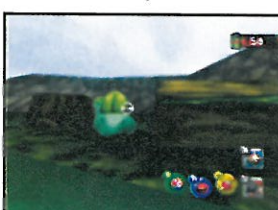






## Tres Bulbasaur

Lanza **Pester Balls sobre los tres Bulbasaur** para que den la cara. Aprovecha ahora para lanzarles comida de forma que se acerquen y les puedas sacar a los tres juntitos.





## Tres Poliwag

Para conseguir a los tres Poliwag en un primer plano, tienes que lanzarles **Pester Balls** de modo que bajen y podamos capturarles cuando estén **a punto de saltar al agua.** Ayúdate con el **acelerador.** En el agua, **lanza una manzana** para que salgan uno tras otro y saques una foto con un bello hilo de estrellas.





# 5. CUEVA

## Pikachu con globos

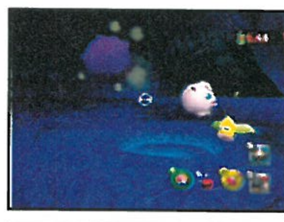
Verás un **Zubat que ha atrapado un Pikachu.** Dale con una **Pester Ball.** Liberará a Pikachu, y te sorprenderá ver lo que aparece ante la cámara.






## Concierto Jigglypuff

**Salva a los tres Jigglypuff** perseguidos por Koffing. O sea, golpea a Koffing. Al final del nivel aparecerán tres Jigglypuff dando un concierto. ¿Qué?, ¿arrepentido?





## Pikachu volador

**Libera a Pikachu de las garras de Zubat.** Cuando Pikachu esté sobre el huevo, usa la **PokéFlauta para liberar a Articuno.** Sigue adelante, mirando hacia atrás para **observar a Pikachu montado en Articuno.** Tienes que tomar fotos de Pikachu.







# 6. VALLE

## Graveler Bailando

Cuando veas a los **tres Gravelers en la pared, toca la PokéFlauta** para que se pongan a bailar en el suelo. La idea es tomar la fotografía con los tres Gravelers, tal y como aparecen en la imagen. A continuación, **fotografía a los tres Starmie que hay antes de llegar al remolino** para hacer que te sigan. Cuando llegues al remolino de agua, los Starmie se sumergirán y aparecerán **tres Staryu.** Ahora tienes que conseguir **sacar a los Squirtle del agua.** Cuando estén todos, toca la PokéFlauta para que marchen en fila.









# El Profesor Oak te responde

## Dónde están las llaves...

**¿Dónde se encuentra la llave magnética en las oficinas Scope Silph?**

*Pedro Javier Asensio Martínez (Murcia)*




Para conseguir la LLAVE MAGNÉTICA debes hacer lo siguiente: Primero ve a la **izquierda** (en el piso 4) y a continuación sigue por el **primer pasillo que veas a la izquierda**. Llegarás a un lugar que está bloqueado a partes iguales por un **transportador** y un **miembro del Team Rocket**. Debes luchar contra él, y vencerle, para que te deje continuar por el pasillo donde hallarás el preciado objeto. Nos habíamos quedado con el transportador. Vale, pues púlsalo directamente, y sal y vuelve a entrar por el que aparezcas. Esto te permitirá regresar al transportador inicial y continuar por el pasillo donde encontrarás la LLAVE MAGNÉTICA.

## Porygon, Porygon

**¿Dónde se encuentra Porygon en la Edición Roja?**

*Adrian Sánchez Moreno (Gerona)*




Nada más sencillo, amigo Adrián. Búscalo en la zona de cambio de **Ciudad Azulona**.

## Kangas, Magmar, Electas...

1. **¿Cómo puedo capturar a Kangaskhan?**
2. **¿Dónde se encuentra Magmar en la Edición Azul?**
3. **¿Cómo se puede capturar y dónde están exactamente los Electabuzz de la fábrica de la Edición Roja?**

*Arcadi Castañé Caballé (Gerona)*

1. Ya sabes que Kangaskhan se encuentra en la **Zona Safari**, pero lo que no sabrás es que resulta **difícil atraparle**, ya que huye cuando le lanzas una Piedra o una Safari Ball. Los pocos entrenadores que lo capturaron utilizaron la técnica de lanzar **Safari Ball una detrás de otra**. Sí, es pesado, y además la probabilidad es de 1 entre 50.
2. **Magmar** se encuentra en la **Mansión Pokémon**. Ten cuidado, atraparlo es más difícil de lo que parece.




3. Están **repartidos por la central** pero es muy difícil que aparezcan. Ya sabes, debilítalos y lanza una Súper o una Master Ball.

## El truco del almendruco

**Un amigo ha multiplicado todos los objetos por veinte. ¿Cómo puedo lograr lo mismo?**

*Carlos Domínguez (Zamora)*

Para poder hacerlo, debes **atrapar a Missigno** y terminar el juego con los 150 Pokémon.

## Otro que busca

**¿Dónde se encuentran Psyduck, Dratini y Dragonite?**

*Antonio Rubén de García Díaz (Ciudad Real)*



- **Psyduck:** Lo encuentras en las rutas 24-25 y también en Islas Espuma.
- **Dratini:** Te está esperando en la Zona Safari.
- **Dragonite.** Es la evolución de Dragonair, así que ya sabes cómo capturarlo.

## Por favor, y sin favor

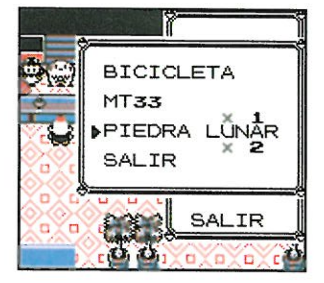
**Me gustaría saber todas las evoluciones que requieran algún tipo de Piedra, por favor.**

*Antonio Lindo Waslifer (Valencia)*

Algunos Pokémon sólo evolucionan con una piedra de su tipo, pero antes de que lo hagan, es recomendable enseñarle los movimientos que te interesen. Las piedras se compran en la **tercera planta del Departamento de Ventas en la Ciudad Azulona**, excepto la lunar que la consigues a lo largo del juego.

**EVOLUCIONES:**

- **Con una Piedra Trueno:** De Pikachu a Raichu y de Eevee a Jolteon.
- **Con una piedra Fuego:** De Growlithe a Arcanine, de Eevee a Flareon y de Vulpix a Ninetales.
- **Con una Piedra Hoja:** De Gloom a Vileplume, de Exeggcute a Exeggutor, y de Weepinbell a Victreebel.
- **Con una Piedra Agua:** De Staryu a Starmie, de Eevee a Vaporeon, de Poliwhirl a Poliwrath y de Shellder a Cloyster.

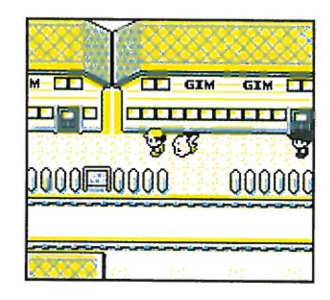



- **Con una Piedra Lunar:** De Clefairy a Clefable, de Nidorino a Nidoking, de Nidorina a Nidoqueen y de Jigglypuff a Wigglytuff.

## ¿Mew?, ¿quién es Mew?

1. **¿Cómo entro en el gimnasio de Ciudad Azafrán?**
2. **¿Dónde está Mew en la Edición Roja?**

*Cora de Castro Pellicer (Madrid)*




1. Para poder entrar en el Gimnasio de ciudad Azafrán tienes que **conseguir la Master Ball en Silph S.A.** Entonces, el hombre que no te permitía entrar se quitará de tu camino.
2. **Siento mucho decirte** que todos los rumores sobre Mew se centran en la Edición Amarilla. Por algo será, ¿no?

## Scyther es así

1. **¿Existe ciudad Neón en las Ediciones Roja y Azul?**
2. **¿En qué edición y en qué lugar aparece el Pokémon 123, Scyther?, ¿me podrías dar más información a cerca de él?**

*Anónimo*

1. De momento sólo es un rumor que comentan algunos entrenadores.
2. Scyther está en la **Zona Safari**. Es un Pokémon de tipo **Bicho/Volador** que posee gran agilidad y velocidad. También puede crear la ilusión de un doble para confundirte. Su ataque **Danza Espada** es mortal.

## Cogiendo Tauros

**¿Cómo se captura a Tauros?**

*José Manuel Lorenzo Pazos*

Capturar a Tauros es **cuestión de paciencia**. Debes ir a la **Zona Safari** y cargar tu mochila de **Safari Balls**. Cuando estés dentro, no dudes en pisar todas las **zonas de Hierba Alta** que veas a tu alrededor. Tarde o temprano aparecerá. Lo demás es cuestión de suerte.

## Interesantes inquietudes

1. **¿Hay algún truco para que no se acabe el tiempo en la Zona Safari de Ciudad Fucsia?**
2. **¿Saldrá Pokémon Stadium para la Game Cube?**
3. **La MO03, Surf, se encuentra en una casa escondida en la zona tres de Zona Safari. ¿Podríais enseñarme un mapa para encontrar la casa?**
4. **Según leí en vuestra revista, en la Edición Amarilla se puede capturar a Vulpix, pero al seleccionarlo en mi Pokédex aparece "área desconocida", ¿qué puedo hacer?**

*Adriá Simón (Barcelona)*




1. Lo siento, pero de momento **no hay ningún truco** para que puedas deambular por la Zona Safari sin problemas de tiempo. Estoy en ello, de todas formas.
2. No sabemos si alguno de ellos se llamara Pokémon Stadium, pero lo que sí es



cierto es que están preparando varios títulos para la nueva consola.
3. El mapa se publicó en el **nº 95** de Nintendo Acción.




4. Normalmente aparece "área desconocida" cuando no has pasado exactamente por su nido o cuando no te has







enfrentado varias veces con el mismo Pokémon Salvaje. Ya sabes, **recorre todos los rincones del juego** en los que aparezcan Pokémon Salvajes.

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, escribe a **"El Profesor Oak te responde"**, Hobby Press, Revista Pokémon, C/Pedro Teixeira, 8, 2ª planta. 28020 Madrid.

## Consejos para vencer a los entrenadores

**¿Cómo puedo vencer a Brock, Misty, Lt.Surge, Erika, Koga, Sabrina y Blaine en Pokémon Rojo y Azul?**

*Vinsuá Estrada Alonso (Asturias)*







Aquí tienes algunos consejos:

- **Brock** (Piedra)**:** Brock es sencillo si elegiste a Bulbasaur o Squirtle. Busca un Buterfree y súbele el nivel. Olvídate de Pikachu porque aquí no sirve para nada.




- **Misty** (Agua)**:** Misty es fácil con Bulbasaur, pero muy muy difícil si elegiste a otro Pokémon. Squirtle no le hará mucho daño, y Charmander caerá como una mosca ante ella. Aquí es donde un buen Pikachu puede hacer estragos.
- **Lt.Surge** (eléctrico)**:** Es muy fácil con un buen Geodude. Con eso te será más que suficiente.
- **Erika** (Planta)**:** Olvídate del Geodude y de Squirtle: Erika los aniquilará. Así que si elegiste a Charmander, tendrás una batalla fácil. También son de utilidad Vulpix y Growlithe, o un Fearow.
- **Koga** (Venenoso)**:** Fácil. Usa cualquier Pokémon resistente al veneno, como un Gastly, y no te pongas nervioso.
- **Sabrina** (Psíquico)**:** Es la batalla más difícil del juego, después de Lance. Esta chica te causará muchos problemas, y que no se te ocurra llevar a un Hitmonchan o algo así porque Sabrina castigará a tu Pokémon pisoteándolo sin piedad.
- **Blaine** (Fuego)**:** Blaine es fácil con Vaporeon o Gyarados. El mismo Charizard también será útil con el ataque Cuchillada.

Y nada más, que tengas suerte.

## Missigno

**¿Es cierto que si se le pone un mote a Missigno, como por ejemplo "Venusaur", el primero evoluciona a Venusaur?**

*Daniel Alarcón Cabana (Barcelona)*

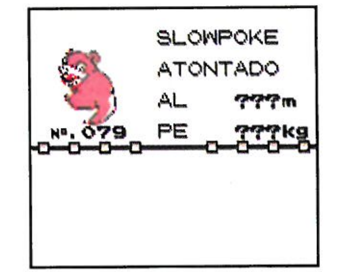
La mayoría de los entrenadores dicen que sí. Aunque yo que tú no le cambiaba el nombre.

## Algunas evoluciones

**¿De qué forma o en qué nivel evolucionan Slowpoke, Kabuto y Omanyte?**

*Pedro Sanz Villalba (Sevilla)*

- **Slowpoke:** Evoluciona en Slowbro al llegar al nivel 37.
- **Kabuto:** Evoluciona en Kabutops al alcanzar N40.




- **Omanyte:** Evoluciona en Omastar cuando alcanza el nivel 40.

## En la Zona Safari

**¿Cuál es el camino en la Zona Safari para llegar a la casa secreta?**

*César González Segura (Valencia)*

Tienes que llegar a la **zona tres.** Una vez allí ve un poco hacia el sur y obtendrás el **Diente de Oro.** Luego dirígete hacia la parte superior izquierda de la pantalla y acabarás encontrando la Casa Secreta, donde te darán la **MO de Surf**.

## Kabuto y Omanyte

**¿Hay algún truco para hacerse con Kabuto y Omanyte?**

*Alexandre Luis Vázquez Rodríguez (La Coruña)*

No, sólo puedes conseguirlos con la **Evolución** o capturándolos en forma salvaje.

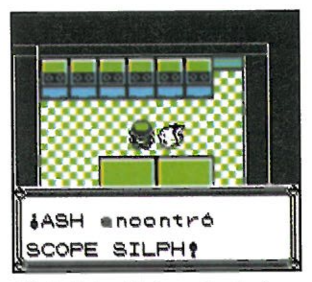
## Fantasmillas

**¿Cómo se pueden enfrentar los Pokémon a los fantasmas?**

*Jara y Moisés Tejada (Madrid)*



Para poder enfrentarte a los fantasmas necesitarás el **Scope**

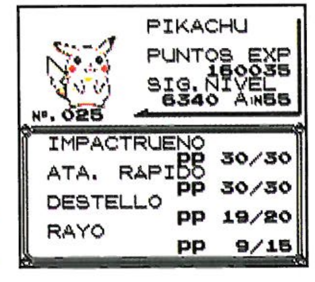



**Silph**. Este objeto es bastante útil y se encuentra en el **Casino de Ciudad Azulona**.

## Ataques de la luz

**¿Cuáles son los ataques eléctricos?**

*Eduardo Gómez Santos (Francia)*




Son los que pueden **utilizar Pokémon de tipo eléctrico.** Si queréis saber algunos: **Trueno, Hiper Rayo, Destello, Impactrueno**, etc.

## Información confidencial

**¿Cuál y cómo es el Pokémon número 137 ?**

*Héctor Piernavieja Cachero (Asturias)*

Su nombre es **Porygon** (y me parece que ya ha salido antes por aquí). Es un Pokémon de tipo **Normal que pesa 36,5 kg y mide 0,8 m**. Este Pokémon está formado por códigos de programación. Sus ataques más peligrosos son Psico-Rayo y Tri-Ataque. Algunos entrenadores prefieren exhibirle antes que luchar con él.



Nintendo Acción
POKÉMON
© 1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.
TM and ® are Trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2000 Nintendo.
PIKA
pokemo



Nintendo Acción
Nintendo
pokemon.nintendo.es
POKéMON™
PINBALL
0
2
1 2 3
1 2 3
C
A
V
E
SALVA
EXTRA
PIKA
PIKA
© 1995, 96, 98, 99 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. © 1999 HAL Laboratory, Inc./Jupiter Corp.

## Otro que va al gimnasio de Ciudad Verde

**¿Cómo se puede entrar en el gimnasio de Ciudad Verde sin que te lo impida el portero?**
*Adán García (Tarragona)*

Necesitas **tener las siete medallas anteriores** para poder entrar. En este gimnasio te dan la **medalla tierra**.

## Poké Flauta

**¿Dónde se puede encontrar la Poké Flauta en el juego Azul?**
*Olalla Conde Seoane (Ourense)*

La Pokéflauta se encuentra en la **Torre Pokémon**, pero antes de conseguirla tendrás que **vencer al Team Rocket.**






## El mejor Pokémon

**¿Cuál es el segundo mejor Pokémon después de Mew?**
*Rubén José López López*

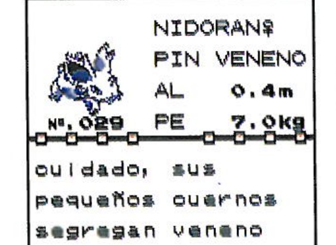
Sin duda **Mewtwo**, ya que es el más parecido en cuanto a nivel y ataques. Y es casi, casi tan difícil de conseguir como él.



## Otra de Darwin

**¿Cuándo evolucionan Paras, Mewtwo y Nidoran hembra?**
*Jaime Martínez Ramas (Madrid)*

- **Paras:** Evoluciona en Parasect al alcanzar N24.




- **Mewtwo:** No evoluciona.
- **Nidoran Hembra:** Evoluciona en Nidorina en el nivel 16.

## Laberinto aleatorio

**¿Cómo se cruza el laberinto del Team Rocket de Ciudad Azafrán?**
*Ranier José Torrealba (Málaga)*

La única forma de cruzarlo es ir **probando por todos los atajos** hasta encontrar el correcto. El inconveniente es la cantidad de miembros del Team Rocket que aparecerán en tu camino.

## Rumores sobre Pikablu

**1. ¿Dónde están Kadabra y Alakazam?**
**2. ¿Cómo se puede entrar a las zonas verdes amuralladas de P. Paleta?**
**3. ¿Se puede conseguir a Pikablu?**
*Raúl Franco Anguren (Barcelona)*

1. **Kadabra** lo consigues en la **cueva Celeste** y para conseguir a **Alakazam,** basta con dejar que Kadabra evolucione en él.
2. En algunas de las **zonas verdes amuralladas** verás un pequeño arbusto, que podrás cortar si posees la habilidad Corte. Recuerda que podrás encontrarlo en el **S.S. Anne**.
3. Lo siento, pero son sólo rumores. **Pikablu no existe** en ninguna de las tres versiones. Algunos lo consiguieron en la versión japonesa del juego.

## Y de nuevo, Mew

**¿Aparece Mew en la versión inglesa?**
*José Antonio Correa Pérez (Granada)*

Sí, aparece en la inglesa y también en la japonesa, pero no en la española. Nos lo han confirmado los mejores entrenadores. Así, la única forma de conseguirlo es pasándolo desde otra versión a la nuestra. Los demás trucos no dejan de ser rumores.

## ¿Rentable?

**¿Merece la pena borrar una partida en Pokémon Amarillo (como la mía, de 132 horas) para hacer el truco del S.S. Anne?**
*Cristian González Lorenzo (Pontevedra)*

Eso depende de ti. Ya sabes que ningún entrenador ha confirmado que funcione, que sólo es un rumor. Tú decides si merece la pena intentarlo.

## Islas Fallo

**1. Al clonar un Mewtwo por un Fearon, me salió un Mewtwo en el nivel 250, con dos horas de vida y con ataques en los que ponía MT-55. Después lo metí en el ordenador, pero al intentar sacarlo se me bloqueaba el juego. Profesor, ¿me puede explicar por qué me ocurrió esto?**
**2. En el número tres de vuestra revista explicabais cómo ir a Islas Fallo pero cuando, al intentarlo, me acercaba a las piedras, se me apagaba el juego, ¿por qué, querido profesor?**
*Miguel José Villar Martínez (Alicante)*

1. Seguramente se te bloquea por que tiene demasiado nivel y el ordenador se vuelve loco.
2. Puede que te ocurra eso **por que no lo has hecho correctamente**. A lo mejor no has capturado los 150 Pokémon. Todos los entrenadores que nos han hablado de Islas Fallo dicen que tenían todos los Pokémon en su poder antes de intentarlo.

## Otro rumorcito

**Profesor Oak, corre el rumor de que Mew se encuentra en la camioneta que hay cerca del S.S Anne. Dicho rumor consiste en subir al nivel 100 a un Nidoran y acto seguido cambiárselo en Ciudad Azulona a un Rocket por la llave de la camioneta. Si es eso cierto, ¿dónde se encuentra el Rocket?**
*Andrés Iborra Mira (Alicante)*

Supongo que si ese rumor es cierto, lo que tienes que hacer es hablar con **todos los Rocket que aparezcan en Ciudad Azulona**. Alguno de ellos te dará la respuesta...

# Pokémon Amarillo

La última entrega de nuestra guía nos lleva hasta las mismas barbas de Mewtwo, eso sí, con todas las medallas en nuestro poder. ¿Te lo vas a perder?

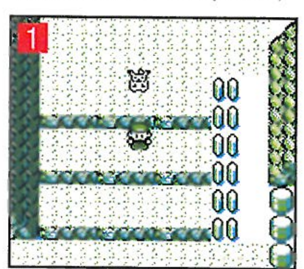


## 11. ISLAS ESPUMA - ISLA CANELA

Después de entretenerte un rato en la Central Eléctrica, dirígete a **Ciudad Fucsia**. Cuando estés allí, ve hacia el sur [1]. Verás un cartel con el siguiente texto: RUTA MARINA: CIUDAD FUCSIA-ISLAS ESPUMA [2]. Elige un Pokémon que pueda utilizar la **habilidad Surf** [3] para nadar en dirección **sur** y más tarde al **oeste** (izq.). Ten cuidado con los Pokémon que bucean [4] [5], más de uno te dará un buen susto [6]. Sigue tu camino hasta tocar tierra [7] y estarás en **Islas Espuma** [8]. A los pocos pasos, verás la entrada de una cueva. Para aventurarte con éxito en ella, necesitarás un Pokémon que haya aprendido la **habilidad Fuerza** [9], ya que tendrás que usarlo para mover [10] unas cuantas rocas [11]. Debes usar a tu Pokémon para poner en los agujeros las rocas [12] [13] que encuentres por el camino. La operación es muy fácil: cuando las rocas caigan por el agujero, salta [14] y caerás en la zona donde ha caído la piedra [15]. En esa zona volverás a ver la piedra, así que haz lo mismo con el agujero que hay al lado: empuja la roca y salta por él.

Tienes que hacer esto un número determinado de veces con todas las piedras [16] que encuentres hasta que alcances el agua [17] [18] (tienes que volver a la cueva hasta que hayas tirado todas las piedras, sí, un poco pesado, pero qué le vamos a hacer). Cuando consigas llevar al agua todas las piedras necesarias, se desviará su curso y el nuevo camino te permitirá llegar hasta **Articuno** [19] (otro escurridizo Pokémon Legendario). Si utilizas la habilidad Surf no tendrás muchos problemas.

En tu camino por el interior de la cueva podrás capturar bastantes **Pokémon de agua** [20], la mayoría con un nivel









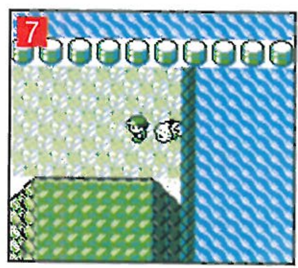






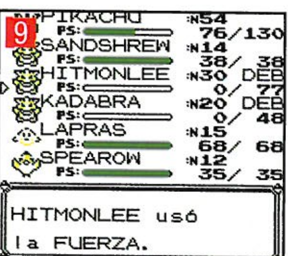












suficiente como para que tus Pokémon puedan a su vez subir el suyo 21.

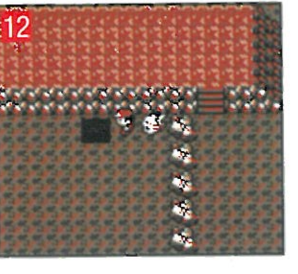
Te aconsejamos que desde esta parte hasta el final del juego hagas un esfuerzo para que tus Pokémon suban de nivel… No sabes lo que te espera más adelante.

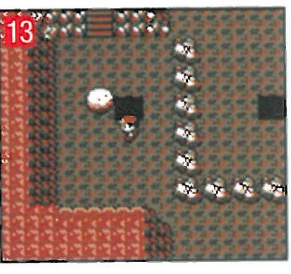
Para poder **capturar a Articuno** debes utilizar **la misma estrategia** 22 **que con Zapdos**. Debilítale y paralízale antes de intentar atraparlo. No te será difícil encontrar la salida si has colocado las piedras correctamente. Cuando salgas, utiliza de nuevo el Pokémon que tenga la habilidad Surf 23 y nada hacia el oeste (izquierda) para llegar a **Isla Canela.** Por el camino podrás capturar a algún Pokémon despistado 24. También puedes llegar a Isla Canela volando hacia Pueblo Paleta. Hay una zona de agua al sur del Pueblo, cerca del Laboratorio de Oak. En el **Pueblo Paleta no hay Pokémon que te sirvan para subir nivel**, así que no te entretengas, acércate a la orilla y usa Surf para nadar. Dirígete hacia el sur. Mientras nadas te toparás con unos cuantos Entrenadores Pokémon que lo

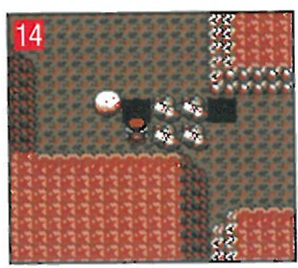


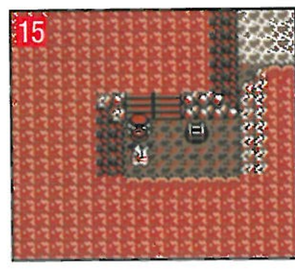


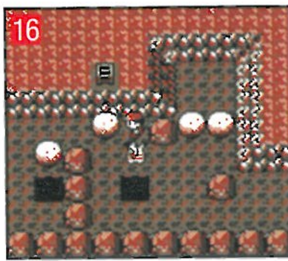


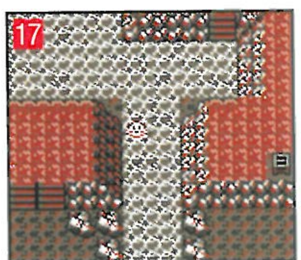
































único que quieren es amargarte el día. Tarde o temprano llegarás a Isla Canela. De esta forma puedes dejar el tema de Islas Espuma y Articuno a un lado para ponerte con ello después si así lo prefieres.

**Isla Canela es como una ciudad normal** 25 26, la única diferencia es el Laboratorio Pokémon 27 28, donde podrás **llevar tus fósiles y tu AMBAR VIEJO** (si los tienes) 29 para obtener nuevos Pokémon. El Ambar Viejo y los Fósiles se convertirán en moneda de cambio para **añadir tres Pokémon sorpresa a tu PC**. Dale estos objetos al hombre que está en la última habitación, sal del edificio y vuelve más tarde a hablar con él. Cuando regreses, te dará tus Pokémon. Ahora necesitas la **séptima medalla**. La puerta del **gimnasio está cerrada** 30 y necesitarás una llave para abrirla. Esa llave está en el edificio situado en la parte superior izquierda de la ciudad. Una vez allí podrás capturar nuevos Pokémon 31. En ese lugar avanzas de una forma muy extraña 32 33 34: debes desplazarte accionando los **botones secretos que hay en las estatuas** 35, para poder abrir y cerrar grupos de puertas. Te aconsejamos que **compres unos cuantos repelentes** para agilizar tu paseo por el edificio; ya sabes que de esta forma te dejarán de molestar cada dos segundos...

Para coger la **Llave Secreta** debes llegar a un área situada en el **segundo piso. Allí hay una zona sin pared** por la que te puedes dejar caer. Bueno, en realidad hay tres zonas esperándote. Tendrás que probar el salto unas cuantas veces hasta caer correctamente 36 37 38. Una vez hayas conseguido la Llave Secreta no te queda más que que salir del edificio y dirigirte raudo y veloz al Gimnasio 39.

Vence a todos los entrenadores 40 y llegarás hasta el líder del gimnasio, **Blaine**. Este malvado entrenador no se lo pensará dos veces a la hora de hacerte daño 41. Blaine utiliza **Pokémon de Fuego** y tiene un equipo con nivel medio 43 para echarse a temblar 42. Ten mucho cuidado ya que utilizara las estrategias más complicadas para vencerte. Cuando le derrotes, obtendrás la medalla Volcán y una MT 43.













































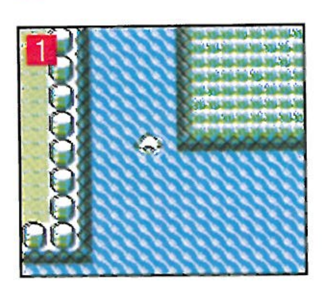
# 12. CAMINO A MESETA AÑIL

Por fin a por la **octava y última medalla,** que se encuentra en **Ciudad Verde**.

El camino a Ciudad Verde es bastante fácil si recuerdas el mapeado del juego. Sin ir más lejos puedes **nadar** 1 **desde Isla Canela hasta Pueblo Paleta** y desde allí ir a Ciudad Verde 2.

Si intentaste **entrar al gimnasio la primera vez** que visitaste esta ciudad, recordarás que estaba cerrado 3. Ahora **está abierto**, y el último líder, **Giovanni, está esperándote** 4. Pero antes de enfrentarte a él, deberás vencer a todos los entrenadores 5 que salgan a tu paso tratando de convencerte de que se te ha acabado el chollo. **Giovanni tiene un equipo de Pokémon** 6 **de Tierra bastante fuerte**. Sus niveles van de **45 a 50** 7 8 y la única manera de vencerle sin agobios pasa por **utilizar Pokémon de agua o psíquicos** (de todas formas, si tu Pokémon tiene un nivel muy alto no hace falta que prescindas de él). Cuando le hayas vencido 9, **cura a tus Pokémon y ve a la tienda.** Compra todo lo que necesites: te aconsejamos que te hagas con **más de diez UltraBall y bastantes pociones**, y si es posible que también compres un par de **Cuerdas Huida.**

Tras cargar tu mochila, asegúrate de llevar los Pokémon que tenían las habilidades **Surf y Fuerza.** Ahora **sal de Ciudad Verde por el oeste** 10 (izquierda). Te encontrarás con **Gary** y tendrás que luchar con él 11. Entra en el edificio grande que te encuentras por la puerta delantera (en el cartel de la entrada pone **LIGA POKéMON** 12). Atraviesa







3
¡Regresó el
LÍDER del



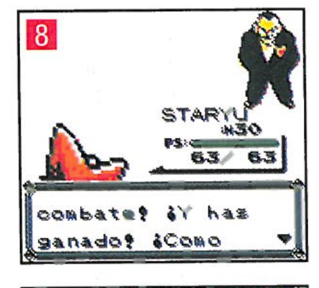




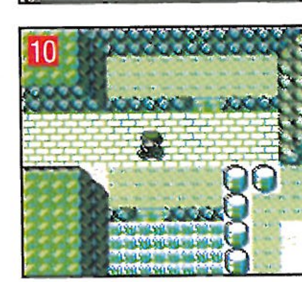


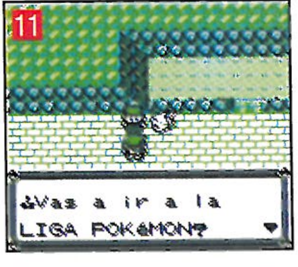


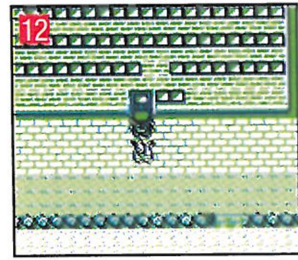





9
¡Con la MEDALLA
TIERRA, todos los

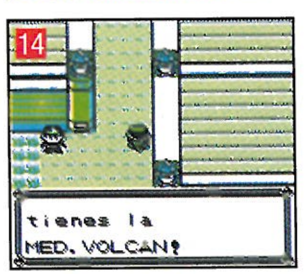


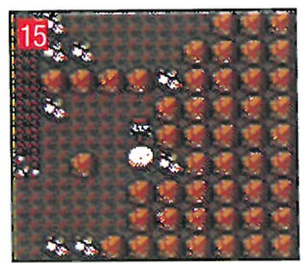











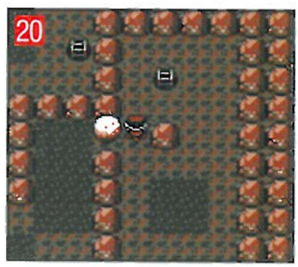

todos los puntos de control (necesitarás todas las medallas 13) hasta que llegues a una cueva 14. **Antes de entrar salva el juego.** Para avanzar a través de la cueva, llamada **calle Victoria** 15, deberás colocar las piedras encima de los interruptores de forma que bajen los bloques 16 que te cierran el paso 17. La **cueva puede parecerte algo confusa** pero no te desanimes y sigue explorando. La orden es colocar las piedras en los interruptores; algo **parecido a la locura de Islas Espuma:** cuando veas una piedra junto a un agujero, tírala y luego lánzate tú 18. Tienes que llevarla al **interruptor del extremo izquierdo de la sala** y volver donde caíste. Antes de salir captura a **Moltres** 19, después sube la escalera y continúa por encima del bloque que acaba de bajar al poner la piedra en el interruptor 20. Atraviesa la escalera (que es redonda), a continuación atraviesa la siguiente que está al lado, y al salir verás a la derecha el final de la cueva 21. Ya estás en la **Meseta Añil** 22, por fin puedes palpar el final del juego.


17

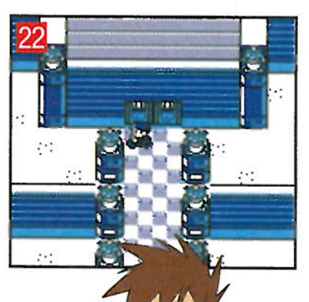

18



19


20


21

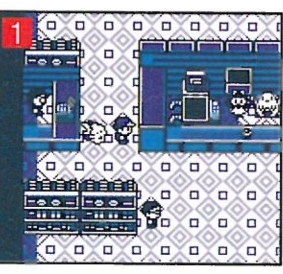

22

## 13. LIGA POKÉMON, "EL ALTO MANDO"

Una vez en la **Meseta Añil** 1 verás que hay una **tienda** y un **Centro Pokémon.** Cura a tus Pokémon 2 y **compra todas las pociones y revivir** que puedas (no gastes todo el dinero por si acaso). Si 3 pierdes algún combate volverás aquí y podrás curar a tus Pokémon, comprar lo que necesites o cambiar Pokémon en tu PC 4.

El primer combate es contra **Lorelei** 5 6 7; el segundo contra **Bruno** 8 9 10; el tercero contra **Agatha** 11 12 13; y el cuarto contra **Lance** 14 15 (el líder más temido del mundo). El **último Pokémon de Lance es Dragonite.** Si logras vencerle, habrás terminado 16.

Después de ganar todos los combates aparecerá Gary 17, a quien tendrás que vencer para convertirte en el nuevo maestro y campeón de la Liga Pokémon. **Esta parte del juego es muy complicada** 18. No te podemos


1



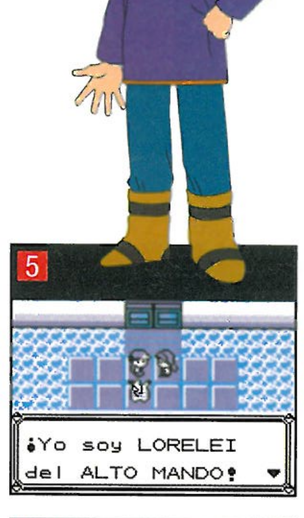
2



3



4



5



6



7



8

aconsejar ningún equipo de Pokémon, ya que **si tus Pokémon tienen el nivel suficiente podrás usar cualquier combinación para el combate.** Y las combinaciones son casi ilimitadas, así que no hay equipos buenos o malos, sino jugadores buenos o malos. Prueba por tanto a utilizar tus propias tácticas para vencer.

¡Enhorabuena! ¡Por fin lo has conseguido! Eres el campeón.

Ahora tu siguiente misión es **encontrar los 150 Pokémon** 19 20 para convertirte en un autentico maestro Pokémon.

































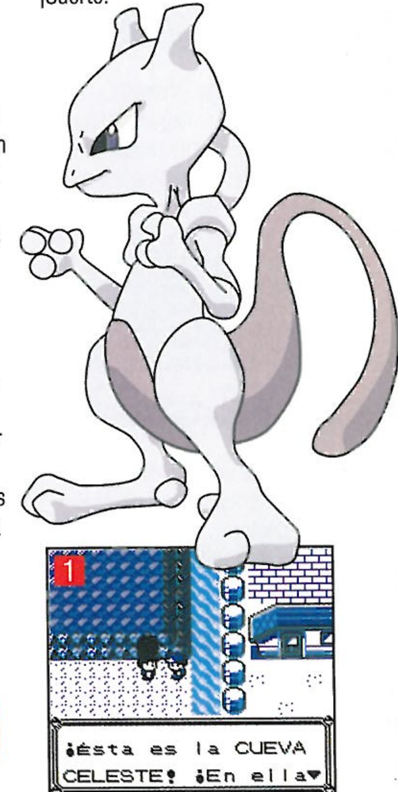


## 14. ¿QUIERES A MEWTWO?

A más de uno le resultará difícil encontrar a Mewtwo. Pero no os preocupéis, aquí tenéis la solución:

**Mewtwo es uno de los mejores y más poderosos Pokémon del juego.** Es infinitamente rápido, muy fuerte, y tiene unos ataques muy potentes. Es un **Pokémon Psíquico** que fue creado por un científico loco que se dedicaba a modificar los genes de los Pokémon en sus experimentos.

Para poder atraparlo tienes que ir a **Ciudad Celeste.** Sal de la ciudad por el **norte y cruza por el puente.** Al final del puente verás algo de agua, nada por ella y llegarás a una cueva 1 que deberás explorar para encontrar a Mewtwo. Si guardaste tu **MASTER BALL** es el momento de usarla: con ella lo atraparás sin problemas. Si no lo hiciste, tendrás que **paralizarle o dormirle para lanzarle todas las UltraBall** que te hagan falta para capturarle (sin la Master Ball es una tarea casi imposible). ¡Suerte!

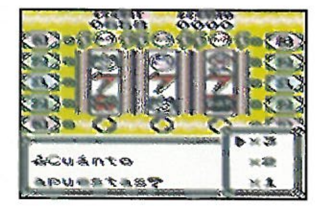


# Los mejores trucos para Rojo, Azul, Amarillo y Stadium

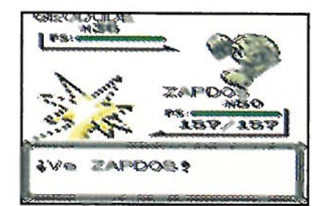
De nuevo con todos vosotros para acercaros los últimos y mejores trucos que nuestros expertos han conseguido. Este número dedicamos especial atención a la versión Stadium, sin olvidar un pack Game Boy, y los primeros que llegan para Trading Card.

## Ricos consejos para Rojo, Azul y Amarillo

- **Gasta menos dinero.** Siempre que llegues a una ciudad o pueblo recuerda que debes llevar tus Pokémon a un Centro Pokémon para




recargar toda su energía, así no tendrás que gastar dinero en pociones.
- **Cuerda Huida.** Procura llevar contigo una Cuerda Huida que te saca de los edificios. No sabes cuándo la vas a necesitar.
- **Compra, Compra.** Siempre que puedas compra PokéBalls, SuperBalls etc... Por si te encuentras con algún Pokémon que no tengas en el Pokédex o el Pc.
- **¡No huyas, cobarde!** No huyas nunca de las peleas.




Con cada combate podrás conseguir que tus Pokémon evolucionen; si no peleas, tus Pokémon no subirán nunca de nivel. Recuerda que la mayoría de los Pokémon los consigues al pelear en áreas de hierba alta, cuevas y algunos edificios; recuerda también que no podrás capturar a los Pokémon de los entrenadores, y que habrá otros que tendrás que cambiar o encontrar.
- **Salvar o no Salvar, he aquí la cuestión.** Si crees que algo ha salido mal no guardes la partida. Hazlo después de atravesar por una zona difícil o muy pesada.
- **150 Pokémon.** La única manera de obtener los 150 Pokémon es evolucionando los que capturas. Para que sea más sencillo, junta dos de cada especie y así podrás evolucionar uno y conservar el otro. Recuerda que no todos los Pokémon evolucionan al llegar a cierto nivel. Para obtener los Pokémon que te falten tendrás que recurrir a intercambiarlos con otra edición.

## Un Pikachu que habla

Para lograr que Pikachu hable dentro del juego **Pokémon Stadium** debes de **transferirlo de tu cartucho Pokémon Amarillo** al juego de N64. Una vez que se encuentre en batalla, escucharás su voz. Recuerda: sólo funciona con el Pikachu de la versión amarilla.

## Colorín colorado

Para **cambiar el color de tu Pokémon en Pokémon Stadium,** debes cambiarle el nombre original a tus Pokémon de la GB. Por ejemplo, a Pikachu ponle el nombre "Pika" y de esta manera su color habrá cambiado.

## Mewtwo

Para poder **pelear contra Mewtwo** debes **terminar el castillo de los Líderes de Gimnasio**

y ganar todas las copas del estadio. Una vez que hayas logrado esto, **Mewtwo aparecerá volando sobre el estadio y se hará de noche.** Versión Stadium, de nuevo.

## ¿Amnesia en Psyduck?

En **Pokémon Stadium,** para obtener al **Psyduck que usa Misty** tienes que acabar el



juego con TODOS (151) los Pokémon y tenerlos registrados en el Hall de la Fama, sin que importe si son de tu cartucho de Game Boy o de Pokémon Stadium. Después de hacer esto te regalarán a Psyduck con la habilidad Amnesia.

## Más torres GB

Para **cambiar la Torre GB a Doduo Torre GB,** debes terminar todas las copas de la Poké Copa. Entonces aparecerá Doduo en la Torre GB. Cuando lo saquess, cambiará el fondo de la pantalla de Game Boy y ahora puedes **aumentar la velocidad del juego** Pokémon de GB sólo jugando en la N64.

## Torre Dodrío

Para sacar a Dodrio debes **obtener todos los trofeos de Prima Copa.** Entonces aparecerá Dodrio en la Torre GB, obtendrás una nueva imagen de fondo y aumentará aún más la velocidad del juego.

## El round 2



Para abrir la **segunda ronda de Pokémon Stadium** debes derrotar a Mewtwo. Al hacerlo abrirás el **R-2 donde las peleas son aún más difíciles.**

## Pikachu sabe surfear

Para tener a **Pikachu con la habilidad "Surf"** que normalmente no puede tener, debes hacer lo siguiente:

- Termina el primer round del juego, ya que debes tener abierto el round 2 (R-2).
- A continuación **crea un equipo de 6 Pokémon** donde debes incluir al Pikachu al que le quieres enseñar "Surf".
- **No puede ser de alquiler.**
- **No los registres.** Escoge tu equipo directamente de tu cartucho de Game Boy.
- **Termina la Prima Copa en el modo Master Ball (R-2).** Usando en todas las batallas a Pikachu.
- **No puedes continuar,** si lo haces Pikachu ya no aprenderá "Surf".
- Si consigues hacerlo todo correctamente, al acabar el torneo aparecerá una pantalla donde verás a Pikachu sobre una tabla de "Surf". También podrás **abrir un minijuego en Ciudad Fucsia de la edición Amarilla.**

## Regalitos

En **Pokémon Stadium te regalan 8 Pokémon si logras terminar El Castillo de Líder del Gimnasio** (uno cada vez que lo logres). Son los siguientes:



- #01 Bulbasaur
- #04 Charmander
- #07 Squirtle
- #106 Hitmonlee
- #107 Hitmonchan
- #133 Eevee
- #138 Omanyte
- #140 Kabuto

## Más de Pokémon Trading Card

Por si no te pareció suficiente nuestra miniguía de Trading Card, aquí tienes algunos trucos interesantes más.

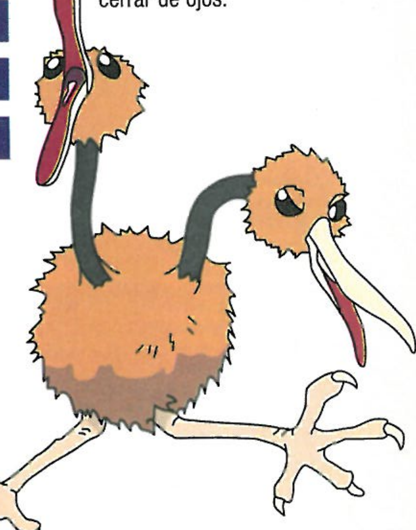
- Los **Pokémon evolucionados son mucho más poderosos** tanto al atacar como al defenderse. Sólo tienes que ganar a otros entrenadores para conseguir más cartas y preparar un Mazo invencible.




- **Mira el ordenador del Laboratorio del Doctor Mayo** de vez en cuando. Cada cierto tiempo recibirás un e-Mail con nuevas e interesantes cartas y algunos consejos de utilidad.



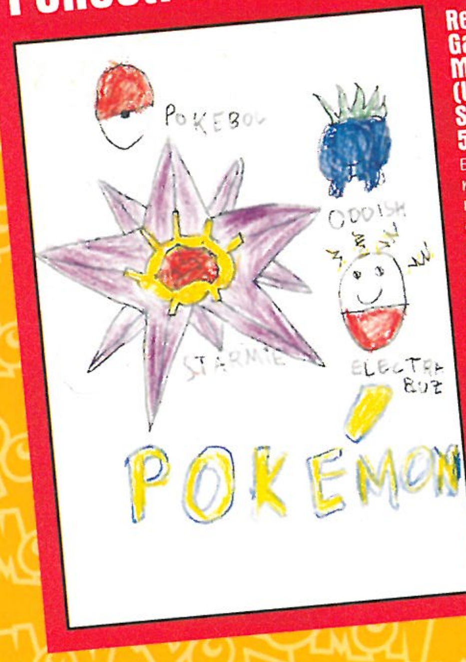
- El **primer club que debes visitar es el Club Agua,** así que reemplaza los Pokémon psíquicos que tengas en tu mazo por Pokémon eléctricos. Tu primer rival es bastante fácil y conseguirás dos premios en un abrir y cerrar de ojos.



# ZONA Pokémon™

¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

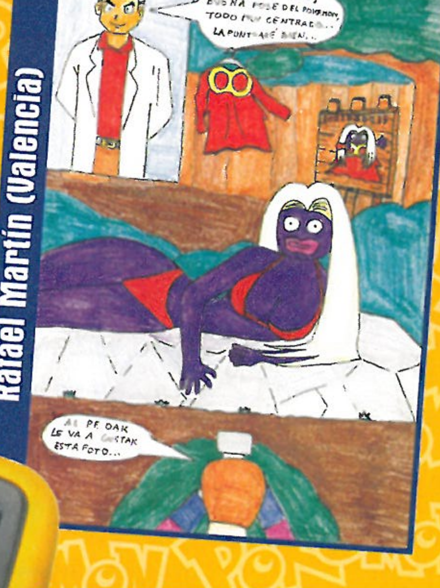
## Pekestrella






**Rebeca Gallego Mulero (Utrera, Sevilla). 5 años**

Este mes, nuestra estrella nos escribe desde el sur, desde Sevilla. Y nos envía un dibujo con mucho arte, donde muestra sus Pokémon favoritos. Está chachi Rebeca, y desde luego tenemos que reconocer que tienes un equipo muy original.



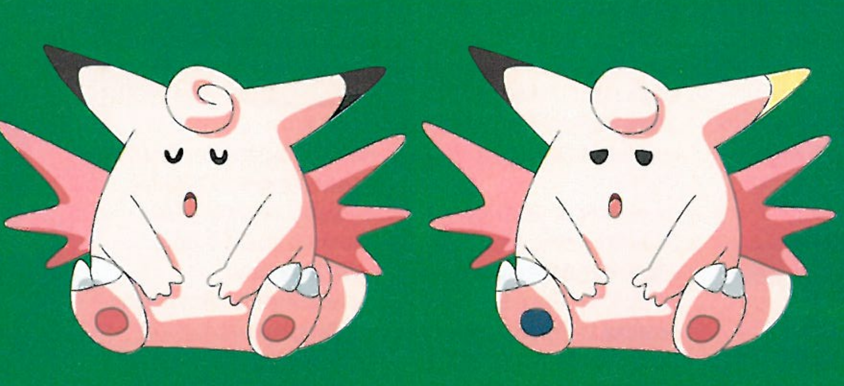

Rafael Martín (Valencia)

## ¡Participa y Gana!

**Todos los meses regalaremos 5 podómetros Pokémon Pikachu entre los dibujos y cartas que publiquemos.**

Nintendo

## Busca las diferencias

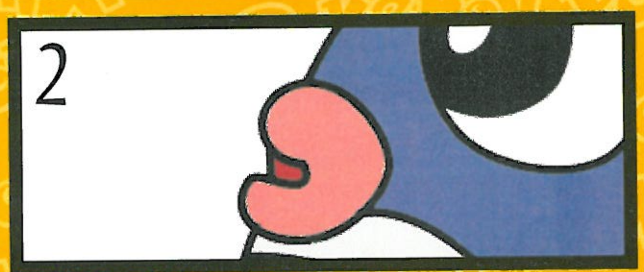


Agudiza la vista y encuentra las 6 diferencias que hay entre estos dos risueños Clefable.

# ¿Quién es quién?

El de arriba es... esto, acércate un poco más... no, no claves la pupila en el papel... ah, ya lo tengo, es... Y el de abajo... tiene cara de... sí, me suena bastante, pero... ah, ya sé quién es...

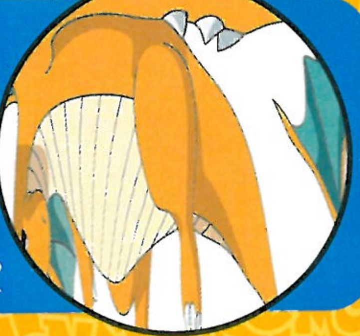



Joaquín Hernández (Granada)

## Poder psíquico

*El Pokémon que se esconde tras esta visión es raro, muy raro, y casi igual de tímido (aunque el retrato no le hace justicia). Es grande y fuerte, de un tipo único. Su punto flojo son los Pokémon Roca y Eléctrico. Se dice de él que es tan listo como los humanos...*



# GANADORES

(Superconcurso nº4)

### 5 CD's CON LA BANDA SONORA DE LA PELÍCULA

Miguel Domínguez Peláez .... Almería
David Campo Martínez ...... La Rioja
Javier Mota Carrillo ......... Madrid
Raúl Oya Abajo ............ Madrid
Lucas Murciano Galindo ..... Teruel

### 5 CD's CON LAS CANCIONES DE LA TELE

Víctor Pérez García ......... Barcelona
Maria J. Tocino Rojas ....... Cádiz
Cristobal Medina Ballesteros .. Jaén
Iván Martínez Barroso ....... Madrid
José A. Presas Blanco ....... Pontevedra

### 1 CONSOLA GAME BOY COLOR

Juan Alcalde Gómez ........ Madrid

### 10 JUEGOS DE CARTAS POKéMON

Ezequiel Sansano Irles ...... Alicante
José A. López Martínez ...... Alicante
Pablo López Sánchez ....... Cádiz
Lorenzo López Mora ........ Ciudad Real
Dilea Traba Outes .......... La Coruña
Jorge Martínez García ....... Madrid
Angela García Rodríguez ..... Madrid
Daniel Marcos Llamas ....... Málaga
Alejandro Postigo Cepe ...... Málaga
Gerard Prast Clavero ........ Tarragona

### 1 CARTUCHO POKéMON PINBALL (GBC)

Pedro Luís Madrigal Tudela ... Madrid

### 5 MOCHILAS POKéMON

Javier Alonso Fordón ........ Almeria
Pelayo Holgado Bonet ....... Asturias
Erik Forsberg Conde ........ Barcelona
Asier Fernández Jiménez .... Vizcaya
Laura Nieto Armas .......... Vizcaya

### 5 PACKS CON 4 VIDEOS DE POKéMON

Héctor Simo Bueno ......... Castellón
Fco. Javier Almazán Navajo ... Madrid
Elena Ojeda Puado ......... Madrid
Paula Terry López .......... Murcia
Jorge Gay Gago ............ Pontevedra

### 5 POKéBALL BLASTER

Ruth Martínez Rodríguez ..... Albacete
Joaquín Pérez Rodríguez ..... Almería
Yunlong Zhao ............. Asturias
Jorge Jiménez de la Morena .. Ciudad Real
Oscar Roubín Blanco ........ Orense

# ZONA POKÉMON™

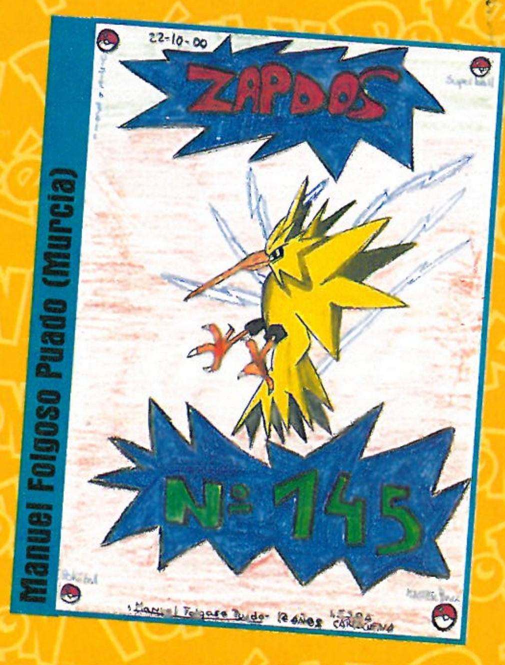
## Pokeartista

**José María Benet Roqueta (Girona)**
¿Sabéis quién nos ha mandado un dibujo? ¡Uno de los dibujantes de la serie de TV! Y además del dibujo, nos ha regalado un Ferrari, un par de "chaletes" en Pontevedra Norte y un chorizo de... ¡Que no, que es mentira! Pero no nos negaréis que el señor dibujo que nos ha regalado José María, no parece de la serie. Pocas veces Misty y Pikachu se habían visto tan bien.






Fernando García (Cuenca)

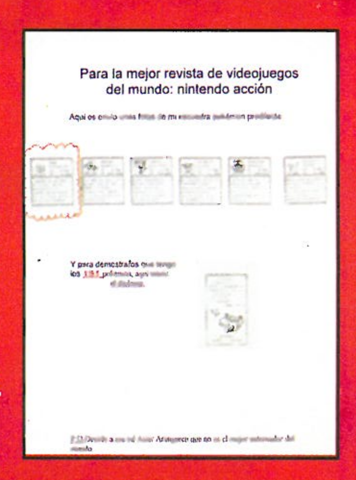



Manuel Folgoso Puado (Murcia)

Jesús Gordo (Toledo)

## Tu equipo Pokémon

**Daniel Izquierdo Cortés, de Colmenar Viejo (Madrid), quiere dejar claro quién es el mejor entrenador Pokémon. Daniel no sólo tiene un equipo invencible, sino que además une a su potente escuadra el mítico Mew. Chico, nos has dado miedo. A ver, ¿quién se atreve a desafiarle?**



Para la mejor revista de videojuegos del mundo: nintendo acción

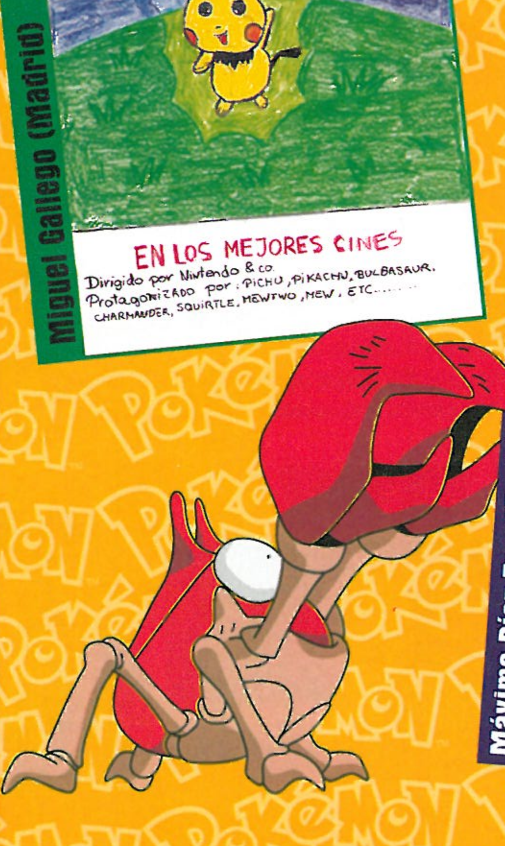
## Sopa de Letras Pokémon

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| H | I | C | M | I | E | D | A | G |
| S | A | P | O | T | N | A | C | O |
| A | G | A | R | R | E | A | O | N |
| N | U | E | D | B | N | K | C | I |
| F | U | R | I | A | A | A | I | N |
| F | E | M | S | J | L | M | D | E |
| P | L | A | C | A | J | E | O | A |
| T | A | O | O | D | I | G | U | R |

Encuentra siete Ataques de Tipo Normal

## Identifica estos Pokémon y demuestra que eres el mejor entrenador



Miguel Gallego (Madrid)



Máximo Díez Treviño (Valencia)

### Clubes

Si tienes un club Pokémon y quieres verlo crecer rápido como un Bulbasaur, no te cortes en enviarnos una misiva con los requisitos necesarios para formar parte de él. También puedes ponerte en contacto con otros clubs Pokémon y así formar ¡uno tan gordo como un Snorlax!

### Participa

Estamos abiertos al público. Envíanos sugerencias,cosas originales sobre el mundo Pokémon, ideas, curiosidades, secretos, tu equipo favorito. Participa, que hay premio...

**FE DE ERRORES:**
Al César lo que es del César. El autor de este dibujo que publicamos en el número anterior es **Andreu Verges**, de **Tarragona**.



### Soluciones pasatiempos

**Diferencias Clefable**
Lunar pie, remolino pelo, oreja derecha, brillo parte izquierda, ojos, cola.

**Sopa de letras**
Agarre, Cornada, Canto, Furia, Mordisco, Rugido, Placaje.

**Quién es quién**
1. Golem 2. Poliwag

**Siluetas**
1. Parasect 2. Meowth

**Poder Psíquico**
El Pokémon oculto es Dragonite.

# S.A.V. lanza la Maleta Eléctrica de Pikachu

## Las mejores aventuras de Pikachu




Aquí va una idea genial para regalar en Papá Noel y Reyes a los fans Pokémon. La Maleta Eléctrica Pikachu contiene **cuatro vídeos con las mejores aventuras de Pikachu,** sin duda el Pokémon más admirado y conocido.

**Cada vídeo incluye tres episodios de 75 minutos de duración** en total. Así, las cuatro cintas nos ofrecen nada menos que **5 horas de la mejor diversión Pokémon.** Los capítulos que podréis ver son los siguientes. Tomad buena nota:

- **La Pikahuna:** Adiós Pikachu, Salida de la Nieve, la Pikahuna.
- **Lucha Escénica:** Operación Chansey, A ver si aciertas éste, Lucha Escénica.
- **Paparazzi de Pokémon:** Emergencia Pokémon, Pikachu te elijo a ti y Paparazzi de Pokémon.
- **Pikachu se rebela:** Luces, cámara, quackacción, Destinados a tener problemas y Pikachu se rebela.

Claro que aquí no termina la experiencia que ofrece S.A.V. En el **interior de la Pikamaleta** encontraremos unos cuantos regalos de uso y disfrute Pokémon. ¿Qué os parecería un **alucinante póster gigante con los 150 Pokémon en 3D?** Pues ya está. **¿Y un parche térmico de Pikachu?** Pues adjudicado también.

La Maleta Eléctrica Pikachu está disponible al precio de **4.995 ptas.** No está mal, sabiendo que puedes optar a uno de los 10 Pokémon Stadium que regalan.

# Apúntate a la liga Pokémon

## Cita para los más atrevidos entrenadores

Esta iniciativa revitaliza el popular juego de cartas, actualmente en manos de la compañía **Devir.** Va a durar **8 temporadas,** y cada una se prolongará **6 semanas.** Total: un año de liga para **conseguir puntos, realizar un montón de actividades divertidas, haceros con las mismas medallas** que salen en la serie de la tele y además tener la oportunidad de **convertiros en preparadores oficiales, con documentación incluida.**

La liga se celebra en las **tiendas especializadas** en las que se vende el juego de cartas (facilitadas en esta misma revista en el número anterior). La competición empezó a finales de octubre de 2000, pero **¡todavía puedes apuntarte!** Además, recibirás **cartas-promo solo por jugar,** una por temporada. Reconoceréis a los **Líderes de Gimnasio** porque llevan una camiseta amarilla que se ve la mar de bien. No te preocupes si no ganas todas las partidas... ¡puedes **llevarte hasta 240 puntos** sólo por participar! Y puedes intercambiar cartas, convertirte en Preparador Oficial, realizar actividades y ayudar a los Líderes de Gimnasio. Cada vez que hagas una de estas cosas, como mínimo ganarás 10 puntos.

Bajo estas líneas hemos colocado las medallas que puedes ganar en esta primera liga del Juego de Cartas Intercambiables de Pokémon. Ah, un requisito imprescindible: necesitas **480 puntos para ganar una medalla.** ¿A qué esperas para apuntarte?

Información realizada por la revista ¡Dibus!



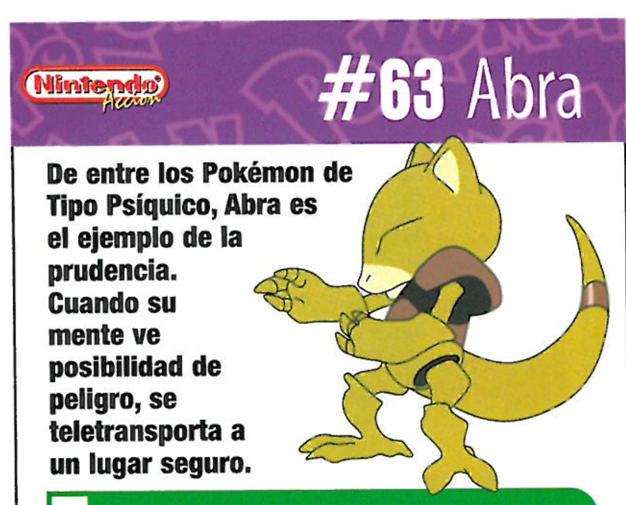



| Medalla Roca | Medalla Cascada | Medalla Trueno | Medalla Arcoiris | Medalla Pantano | Medalla Volcán | Medalla Alma | Medalla Tierra |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Ciudad Plateada | Ciudad Celeste | Ciudad Carmín | Ciudad Azulona | Ciudad Azafrán | Isla Canela | Ciudad Fucsia | Ciudad Verde |
| Temporada 1 | Temporada 2 | Temporada 3 | Temporada 4 | Temporada 5 | Temporada 6 | Temporada 7 | Temporada 8 |

# #63 Abra

Nintendo Acción

De entre los Pokémon de Tipo Psíquico, Abra es el ejemplo de la prudencia. Cuando su mente ve posibilidad de peligro, se teletransporta a un lugar seguro.



**Lo mejor**

- + Sus dos siguientes evoluciones disfrutan de un gran número de ataques psíquicos.
- + Se puede capturar fácilmente con el ataque Canto de Jigglypuff.

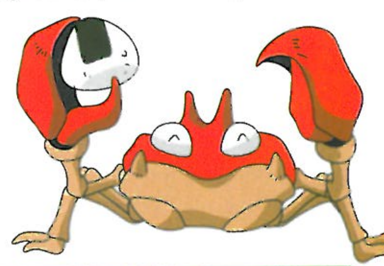
**Lo peor**

- -Alakazam sólo se puede conseguir utilizando el intercambio de Pokémon.
- -El teletransporte no hace daño alguno. Evoluciónalo y entonces servirá para atacar.

# #98 Krabby

Nintendo Acción

Con las pinzas como principal forma de defensa, Krabby es capaz de romper la coraza de un Metapod. Si te apetece un sandwich de cangrejo, busca otra especie a masticar.



**Lo mejor**

- + Los dos primeros ataques que aprende son muy potentes.
- + Los Pokémon de Tipo Fuego lo tienen difícil con él, aunque el Krabby tenga un bajo Nivel.

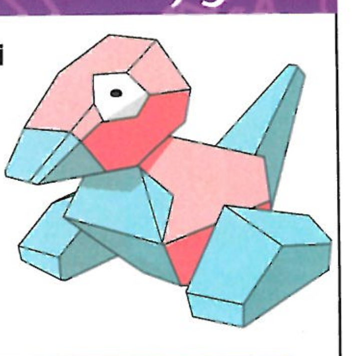
**Lo peor**

- -Su evolución, Kingler, no aprende ningún ataque nuevo. Tiene exactamente los mismos.
- -Lo lleva mal en combates contra Pokémon Tipo Dragón, Agua, Eléctrico y Planta.

# #137 Porygon

Nintendo Acción

No es el más raro si nos referimos a la facilidad para capturarlo, pero sí en cuanto a aspecto. Lo normal es encontrarlo viajando por el ciberespacio.



**Lo mejor**

- + Su ataque Conversión le da gran ventaja en todos los combates, da igual el Tipo del oponente.
- + Puede aprender dos ataques psíquicos: Psico-rayo y Fortaleza.

**Lo peor**

- -Conseguirlo cuesta mucho dinero y, peor aún, bastante tiempo.
- -Si puedes, evita que reciba ataques Tipo Roca. Lo dejan frito.

# #131 Lapras

Nintendo Acción

Este Pokémon de dócil apariencia supone un buen medio de transporte acuático. Tal cualidad le ha llevado casi a la extinción.



**Lo mejor**

- + Sus dos Tipos, Agua y Hielo, son una combinación ventajosa.
- + Puede aprender Rayo Confuso, un ataque reservado, normalmente, a los Pokémon Tipo Fantasma.

**Lo peor**

- -Que no se enfrente a Pokémon de Tipo Agua. Podría ser eliminado muy rápidamente.
- -Pero si se cruza un Pokémon Tipo Roca, suéltale al Lapras y sonríe.